

LR-080ARM8060型

彩色工业液晶显示器

使用说明书

上海朗睿电子科技有限公司

本说明书仅适用于朗睿科技公司生产的LR-080ARM8060型液晶显示器

本公司产品已经通过ISO9001：2000质量体系认证！

亲爱的用户：

感谢您购买朗睿科技研制生产的LR-080ARM8060型工业彩色液晶显示器！

在您使用本产品前，请务必仔细阅读本使用说明书。

您能成为我们的用户，是我们莫大的荣幸。为了使您尽快掌握朗睿液晶显示器的使用方法，我们特别为您编写了此说明书。我们对产品说明书的编排力求全面而简捷。从中您可以获得有关朗睿科技公司 ARM 系列 8.0 英寸工业彩色液晶显示器产品的配置、性能、操作的基本使用方法等方面的一些知识。我们强烈建议您在使用本显示器之前，务必先仔细阅读，这会有助于您更好地使用本显示器。如果您未按本说明书的要求操作显示器而由此引起的任何损失，朗睿科技公司将不承担责任。

我们已经尽我们最大的努力尽量避免人为的失误，以确保本说明书中所提供的信息是正确可靠的，但我们不能完全保证：不会有在印刷之前未曾发现或检查出的差错，以及那些我们无法控制环节上的疏漏，请您多加包涵！

有时，我们为了提高显示器的整机性能和可靠性，可能会对产品的硬件和软件做一些小的调整,这样有可能会导致机器的实际情况与说明书有某些不一样的地方，但这不会实质性地影响您对显示器的使用，请您能够谅解！

如果您在使用本显示器过程中出现疑问或者问题，请拨打热线电话：800-883-6901

谢谢您的合作！

朗睿科技公司

目　　录

第一章 简介……3
1.1 TFT LCD 常用信号解释：……3
1.2 特 点……3
第二章 性能与接口……6
2.1 性能参数……6
2.2 外部接口……7
2.3 拨码开关设置……8
2.4 通讯接口连线图……8
第三章 连接与通讯……10
3.1 连接方法……10
3.2 串行通讯……10
3.3 并行通讯……13
第四章 命令详解……14
4.1 命令详解……14
4.2 命令的位置……33
第五章 应用举例……35
附录一、51 汇编程序样例……36
附录二、51 汇编（并口）程序举例……39
附录三、ASCII 对照表……41
第六章 机械结构……43
第七章 其 它……45
一、 售后支持说明……45
二、 运输损坏处理……45
三、 显示器的存储……45
四、 注意事项……46
五、 控制电路的注意事项……47

第一章 简　介

本说明书提供了您所使用朗睿科技公司 LR-080ARM8060 工业液晶显示器的硬件和软件信息。您应该阅读全文，特别是，如果您是首次接触朗睿科技 LR-080ARM8060 工业液晶显示器的用户。如果在您第一次阅读后有不懂的地方，请不必担心，拨打我们的热线电话 800-883-6901，就会有专业技术人员为您解答。

1.1　TFT LCD 常用信号解释：

表（一）

信号	解释
M/POL	液晶驱动极性转换型号，用于产生 VCOM 信号
RESET	全局复位信号
CS/SCL/SDI	LCD TCON IC 的配置端口
DATA[0:23]	LCD RGB24BIT 数据信号，一般我们使用 16BIT,因为在人的肉眼观察下 16BIT 的色彩和 24BIT 的色彩没有太大区别，而 16BIT 所需处理的数据量比 24BIT 小很多，一般情况我们把剩余的地位数据线连接到高位。
HSYNC	水平同步时钟信号
VSYNC	垂直同步时钟信号
DOTCLK	象素时钟信号
VDD	数字电源，一般是 3.3V
AVDD	模拟电源，一般是 5V
VGL	GATE OFF 控制电压
VGH	GATE ON 控制电压
VCOM	LCD 公共驱动电极
ENABLE	data enable 信号

1.2　特　点

TFT LCD的结构，主要由偏振片、滤色器基板、液晶、TFT基板、片振片、背光源组成。在滤色器基板和TFT基板封入扭曲向列型液晶（TN），构成液晶盒，滤色器基板上制作有透明的公共电极，TFT基板上制作了矩阵式薄模晶体管，用来开光象素

电极的电压信号，为了使液晶层保持一定的厚度，在两块玻璃基板中间放有透明隔垫（聚酯模片或玻璃小球）。

与传统CRT显示器相比，液晶显示器主要有以下优点：

1、节省空间：传统显示器由于使用CRT，必须通过电子枪发射电子束到屏幕，因而显像管的管颈不能做得太短，当屏幕尺寸增加时就会急剧增大整个显示器的体积和重量，TFT液晶显示器通过显示屏上的电极控制液晶分子状态来达到显示目的，即使屏幕加大，它的体积也不会成比例增加。一般而言，LCD显示器的厚度都控制在20厘米以内，而且在重量上比相同显示面积的CRT显示器也轻得多。

2、节约能源：CRT显示器需要加热电极元件使电子枪以极高的速度发射电子束，所以我们经常会感觉CRT发热很厉害，这也是CRT耗能的主要原因，而TFT液晶显示器由于电能只耗在电极和驱动IC上，因而液晶的耗电量是传统显示器的1/4左右。

3、有利于健康：这应该是LCD显示器最大的优势。传统显示器由于采用电子枪发射电子束，打到屏幕上会产生辐射，尽管CRT显示器在减轻辐射方面想了很多办法，但仍然是无法根治的。在这一点上，TFT液晶显示器具有先天的优势，它基本称得上是“零辐射”产品，只有来自驱动电路的少量电磁波，由于液晶显示器不需开散热孔，只要将外壳严格密封即可排除电磁波外泄。TFT LCD无辐射、无闪烁，加上色彩柔和，可有效减轻使用者眼睛的疲劳感，LCD真正可称作健康显示器。

4、显示风格独特：首先LCD是完全纯平的显示，液晶显示技术不仅免除了笨重的显像管，使用纯平面的玻璃板，没有任何方向的凸起，外型扁平、轻巧，而且液晶显示画面清晰、柔和，有更真实、更饱和的色彩效果，表现影像画质更准确。

5、扫描频率LCD的刷新频率指显示帧频，与屏幕扫描速度及液晶材料的响应速度有关，由于液晶材料的响应速度不是很快，所以即使刷新频率较低也不容易感觉到闪烁。由于像素的亮灭状态只有在画面内容改变时才会有所变化，而LCD显示器则是依靠背光以及控制液晶的状态来显示画面。背光的光源一般为荧光灯，其光线的频率约70kHz，这比CRT显示器最高100Hz左右的刷新频率高得多。所以即使扫描频率很低， LCD显示器的屏幕也不会像CRT显示器那样有闪烁感，最佳扫描频率则为60Hz。液晶面板是由众多的显示点组成，靠每个显示点上的液晶材料在电信号控制下改变光的折射率成像的。320×234分辨率的一个液晶板有74880个显示点，如此多的点很难完全保证没有坏点。

标准是3个坏点以下为A级合格品！

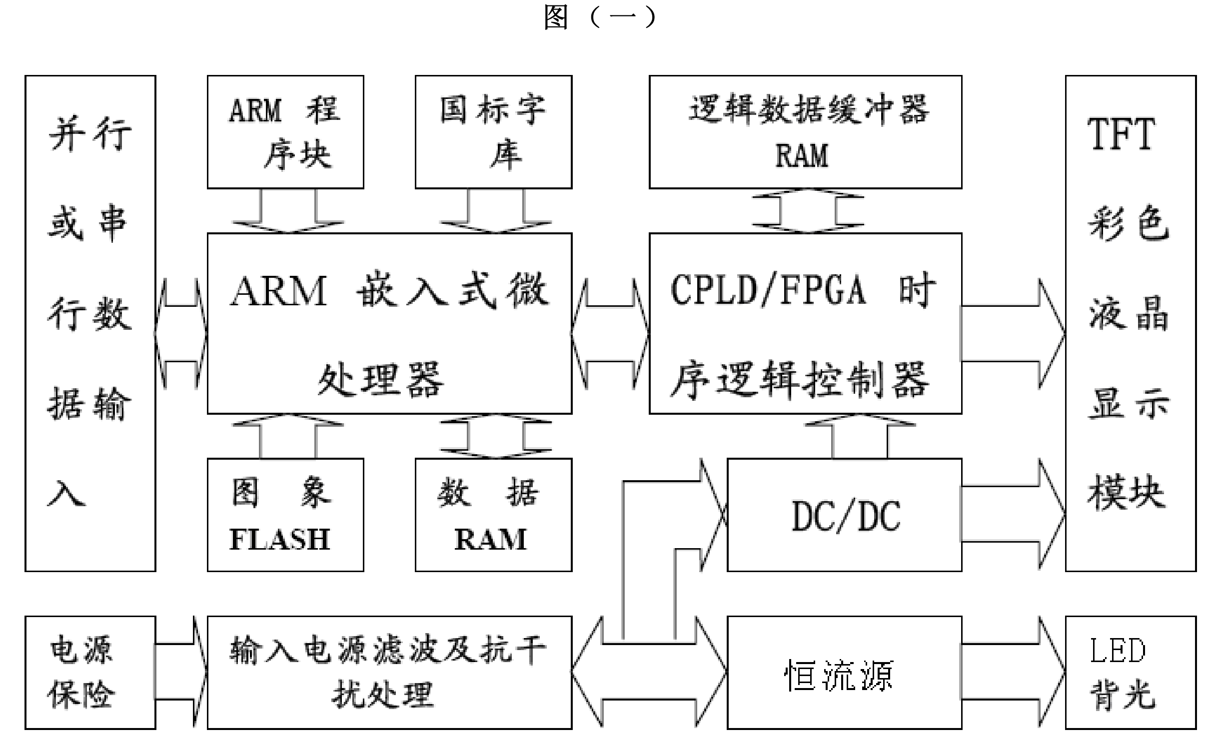
开发 TFT 真彩色液晶显示器的驱动电路有一定技术难度，而且用点阵操作来显示中文和图形也是一件非常烦琐的工作。为减轻这些工作给用户带来的负担，避免重复性劳动，专心专业产品的开发，我们参照相关标准开发了 ARM 系列液晶显示器。LR-080ARM 显示器采用集成化高速度工业 ARM7（PHILIPS）型 CPU；内置二级点阵汉字库；采用标准指令集；通过 RS232C、485 串行接口、打印机并行口接收控制命令和数据。可同时显示各种字体的彩色中西文字、直方图形、自由曲线等图象。

预置画面：所有的显示内容都可分为固定部分与变化部分，对于固定部分。可以预先在微机上进行编制，然后将其作为“预置画面”送入机内 FLASH(闪存)中。在需要显示时，使用简单的页面调用指令就可直接调出显示。预置画面不但可以循环、交替、重叠显示，还可以与现场实时数据组合显示，预置画面的使用可以减少开发工作中通讯传输的负担以及重复性的工作。对用户开放了与 BMP 文件显示与操作相关的命令，提高了二次开发的效率与效果。 预置画面的标准配置为 256 页（每一幅画面占用 128 个字节，不够 128 个字节按照一幅画面计算）。

1．3 系统结构框图

LR-080ARM8060 液晶显示器的基本原理如下图所示，ARM 微处理器电路部分与同类电路大致相同，显示与写入数据同时进行，实现了画面能够快速刷新，而且相互之间并不干扰！

图（一）



第二章 性能与接口

2.1 性能参数

屏幕对角线	8.0英寸
LCD屏类型	TFT
外形尺寸	详见结构尺寸与布局
视域尺寸	162(H)× 121.5(V)mm
图像点阵	800列×RGB×600行
像素点尺寸	0.0675(W)×0.2025(H)mm
像素结构	垂直条纹
通讯接口	串口(232、485)、并口
显示颜色	64/256色
视野角度	左60度，右60度，上40度，下60度
工作电压	DC　12V±2V
整机功耗	320mA/12V
工作温度	-20℃　～　+70℃
保存温度	-30℃　～　+80℃
亮度	380cd/㎡
对比度	500：1
液晶屏寿命	50000小时（连续工作）
背光灯	LED
背光灯寿命	大于10万小时（连续工作）
触摸屏	选配器件（接口方式：232/USB）

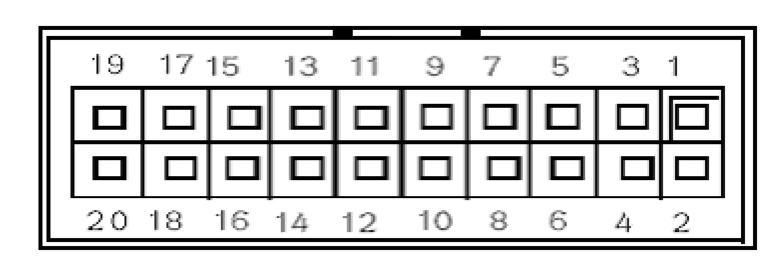
2.2 外部接口

LR-080ARM8060 显示器安装方式上分为：嵌入安装方式（不带外壳）带外壳的安装方式。

两种方式的外部接口统一采用 20 脚针式插座（标准 2.54 间距），插座的第 1 脚和第 20 脚已经标明。详见如图（三）、表（二）。

20 针引脚的排列　（接口采用 20 针双列防反插插座，间距为标准 2.54mm）

图（三）



强烈建议：

用户使用防反插插头（标准插头上黑色三角标记处为第一脚）避免带来不必要的损坏！

引脚定义　　表（二）

引脚号	信号名称	解释	功能	引脚号	信号名称	解释	功能
1 ▲	GND	地		11	DATA1	并口数据	并口
2	GND	地		12	DATA0	并口数据	并口
3	GND	地		13	STB	选通信号	下降沿有效
4	BUSY	忙信号	高电平有效	14	RXD	接收数据	RS232/RS485A
5	DATA7	并口数据	并口	15	DTR	缓冲区满	RS232/RS485B
6	DATA6	并口数据	并口	16	BLC	关背光显示	注
7	DATA5	并口数据	并口	17	RESET	复位	
8	DATA4	并口数据	并口	18	POWER	电源	电源
9	DATA3	并口数据	并口	19	POWER	电源	电源
10	DATA2	并口数据	并口	20	POWER	电源	电源

注 1：　如果屏幕一直显示静止的图像，液晶电极上的电压就会一直不变，当撤销电压时，液晶很难回复原状，容易造成液晶损坏。第 16 引脚关闭背光功能可以达到节约能源和保护液晶屏幕延长使用寿命效果！

注 2：“▲”符号在连接器上的连接与对应关系；

注 3：“RESET”为低电平复位；

注 4：“POWER”为+12V，制作线缆时一定要注意电源极性，切记不能接反。

2.3 拨码开关设置

拨码开关共有三个（即 SW1、 SW2 和 SW3），用于一些特殊功能的设置和选择。具体功能如表（三）、表（四）、表（五）：

SW1 拨码开关的状态和含义：

表（三）

SW1-1	ON：RS232 通讯	OFF：RS232 通讯禁止
SW1-2	ON：RS232 通讯	OFF：RS232 通讯禁止
SW1-3	ON：RS485 通讯	OFF：RS485 通讯禁止
SW1-4	ON：RS485 通讯	OFF：RS485 通讯禁止

注意：RS232 通讯与 RS485 通讯只能选其中之一，不能同时都选择。

SW2 拨码开关的状态和含义：

表（四）

SW2-1	ON：允许更新 CPU 程序	OFF：禁止更新 CPU 程序，正常显示预设画面
SW2-2	ON：禁止写入 FLASH	OFF：允许写入 FLASH
SW2-3	ON：串行口通讯波特率为 4800bps	OFF：串行口通讯波特率为 9600bps
SW2-4	ON：禁读 FLASH	OFF：读 FLASH

SW3 拨码开关的状态和含义：

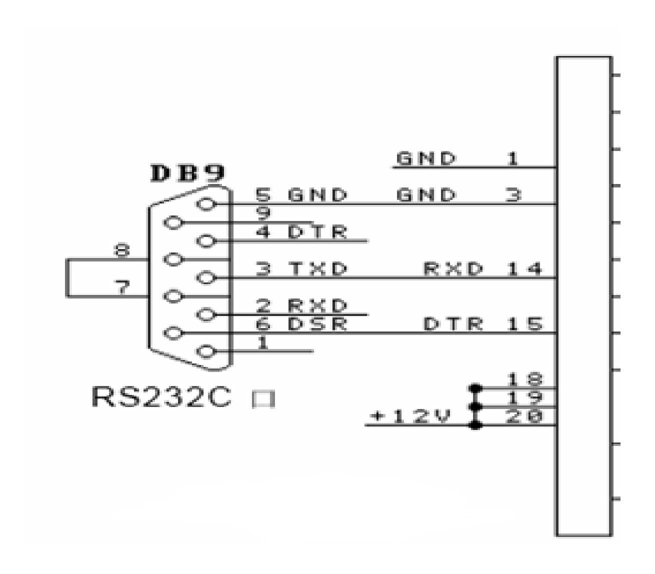
表（五）

SW3-1	ON：256 色	OFF：64 色
SW3-2	ON：无定义	OFF：无定义
SW3-3	ON：左右翻转	OFF：左右翻转
SW3-4	ON：上下翻转	OFF：上下翻转

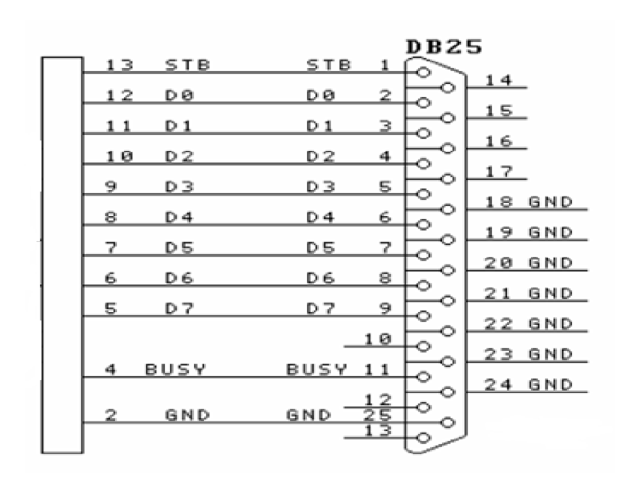
2.4 通讯接口连线图

本机同计算机之间的连接方法如图（四）、图（五）两图所示，用户与其他类型主机连接时也可参考此图。

串口连接示意图（图四）



并口连接示意图（图五）



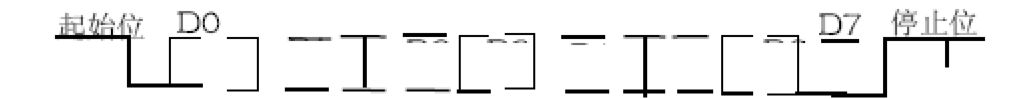
第三章 连接与通讯

3.1 连接方法

首先将电源接入本机，注意正负极不要接反，再把 RS232C 接口或并行接口的电缆与主设备（如：微机，各种控制仪器主机等）联接起来,确认一下拨码开关的设置（参考第二章第三节）是否合适。打开电源后即可显示本公司的预置画面，如果 FLASH 内事先存有用户的预置画面，同时 SW1-1 处于 OFF 状态，则开机后自动显示预置画面的第一页内容。如果不是循环画面，则机器处于命令接收状态，用户此时便可向本机发送各种命令或显示字符。

3.2 串行通讯

图（六）



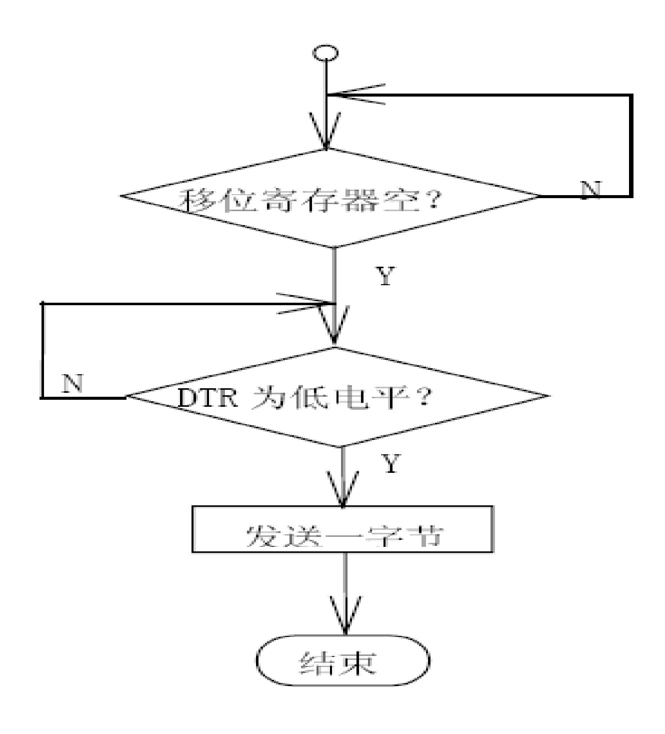
本显示器采用标准 RS-232C 通讯方式，数据格式为：1 个起始位（低电平），8 个数据位（低位在前，高位在后），1 个停止位（高电平）。其数据格式如图（六）所示。

为了提高通讯速度，显示器内设置了一个 256 字节的输入缓冲区。在发送数据前应先检查 DTR 信号，若 DTR 为高电平（TTL）,表示缓冲区满，要等到 DTR 信号变为低电平（TTL）后再发送数据。即 DTR 为低电平（TTL）时发送数据，DTR 为高电平（TTL）时停止数据发送。

如果每组的数据量少于 256 字节,同时每组之间又有足够的间隔,则不判断 DTR 位信号也可连续发送。第 31 页中有 MSC51 单片机与其通讯的汇编源程序。

本机与 PC 机通讯时,让 PC 机发送数据的用 C 语言编写的源程序,其基本流程图参见下图

图（七）




```
#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <conio.h>

#include <string.h>

#include <dos.h>

#include <bios.h>

#define ESC 0x1b

int send_byte(unsigned char c);

int init_com(void);

void main(void)


{

        unsigned char c;

        init_com(); //初始化串口

        send_byte(0x1b); //发送清绿屏的命令

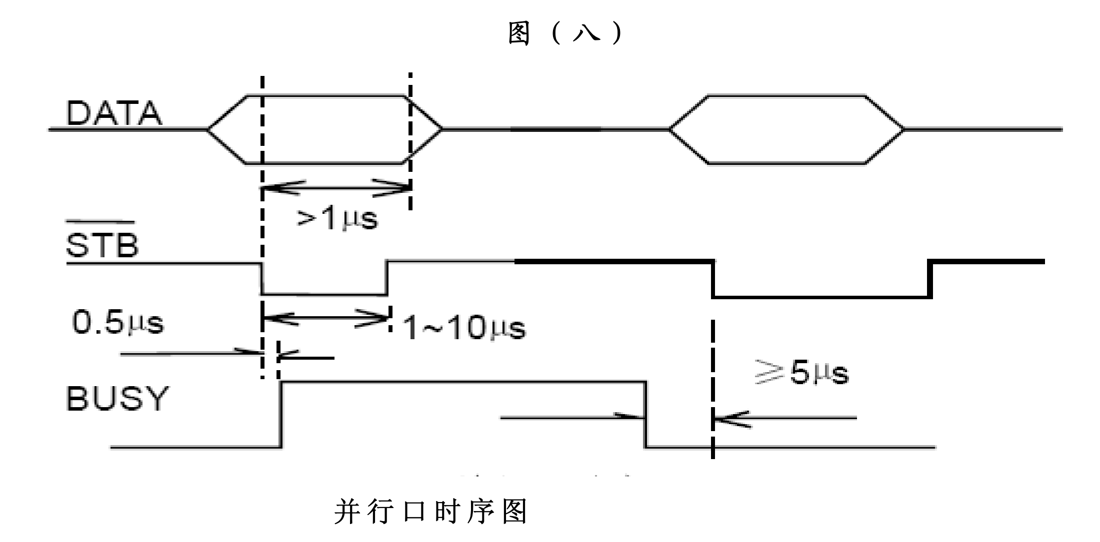
        send_byte(0x42);

         send_byte(0x02);
```

```
    }
int send_byte(unsigned char c) //向液晶显示器发送一个字节
{           unsigned char s;
            s=inportb(0x3fd);
            while((s & 0x40)!=0x40) //检测移位寄存是否空
            { if(kbhit())
              if((getch())==ESC) //若按 ESC 键,退出程序
              return 0;
              s=inportb(0x3fd); }
              s=inportb(0x3fe);
              while(!(s & 0x20)) //检测 DTR,若为低发送
            {           if(kbhit())
                         if((getch())==ESC)//若按 ESC 键,退出
                         return 0;
                         s=inportb(0x3fe);            }
                outportb(0x3f8,c);
                return 1;
                }
int init_com(void)
{                struct REGPACK reg;
                 reg.r_ax=0xe3;//设置波特率为 9600bps;
                reg.r_dx = 0x00; //对串口 COM1 进行初始化;
                intr(0x14, &reg);
                return reg.r_ax;}
```

3.3 并行通讯

图（八）



并行口时序图

使用并行口的用户，请参考打印机的工作方式。图(7)为并行口的时序图。准备好数据后，确认 BUSY 信号为低电平之后，发送一个 STB 信号（下降沿有效），等待 0.5μS 后再检测 BUSY 信号，若为高电平时，则表示本机中正在处理数据或缓冲区已满，等到该信号变为低电平后再延时 5μS 发送下一个数据。

使用单片机的用户可参见下例：假设用户使用 MCS-51 系列的单片机 89C2051，设数据输出端口的地址为 P1 口；P3.2 为输出，接显示器的选通信号 STB；P3.3 为输入，接到显示器的 BUSY，则调用本案测试程序可将数据送入显示器中。

***注：** 测试程序参见附录。

第四章 命令详解

4.1 命令详解

1、命令定义

作为 ARM 显示器的一项最突出特点，就是避免了用户烦琐的点阵操作，只需使用简单的命令，就可显示出汉字、字符和一些规则图形。命令表中所有的命令均给出了 ASCII 码和十六进制码格式，每个命令均以“ESC”（即十六进制码的"1B"）打头，后面为命令代码和所需要的参数。

液晶显示器的图形方式以光点（每个光点包含 RGB 三个色点）为最小点阵显示单位。字符方式以 8×16 点阵为最小显示块单位，西文字符占一个显示块，16×16 点阵的汉字占二个显示块。

放大显示时，横向放大的占横向两倍位置,纵向放大的占纵向两行位置。

液晶型号	GraphCol（像素列数）	GraphRow（像素行数）	TextCol（字符列数）	TextRow（字符行数）	MaxColor（最大颜色代码）
LR-080ARM	800	600	50	37.5	FF

64 色数据及原始代码的对应关系

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
保留	B1	G1	R1	保留	B0	G0	R0

命令表中所用到的颜色代码对应如下：

颜色示例	颜色代码	颜色示例	颜色代码	颜色示例	颜色代码	颜色示例	颜色代码
	00H		01H		10H		11H
	04H		05H		14H		15H
	40H		41H		50H		51H
	44H		45H		54H		55H
	02H		03H		12H		13H
	06H		07H		16H		17H
	42H		43H		52H		53H
	46H		47H		56H		57H
	20H		21H		30H		31H
	24H		25H		34H		35H
	60H		61H		70H		71H
	64H		65H		74H		75H
	22H		23H		32H		33H
	26H		27H		36H		37H
	62H		63H		72H		77H
	66H		67H		76H		73H

256 色数据及原始代码的对应关系

D7　D6　D5　D4　D3　D2　D1　D0

R2　R1　R0　G2　G1　G0　B1　B0

例： 0000 0000B 即代表黑色（如下表所示）

命令表中所用到的颜色代码对应如下：

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D	1E	1F
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	2A	2B	2C	2D	2E	2F
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	3A	3B	3C	3D	3E	3F
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	4A	4B	4C	4D	4E	4F
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	5A	5B	5C	5D	5E	5F
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	7A	7B	7C	7D	7E	7F
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	8A	8B	8C	8D	8E	8F
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	9A	9B	9C	9D	9E	9F
A0	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	AA	AB	AC	AD	AE	AF
B0	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	BA	BB	BC	BD	BE	BF
C0	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	CA	CB	CC	CD	CE	CF
D0	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	DA	DB	DC	DD	DE	DF
E0	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	EA	EB	EC	ED	EE	EF
F0	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	FA	FB	FC	FD	FE	FF

2、命令分类

命令分为三种类型： A）光标控制； B）功能设置； C）图形操作

在图形操作命令中，因为显示器 X 方向坐标值（GraphCol）大于 256，用十六进制数表示时，必须占用两个字节。为了编程方便，凡命令中涉及到图形坐标的地方，X 方向和 Y 方向均以两个字节来表示，低位字节在前（XL 或 YL），高位字节在后(XH 或 YH)。而其它点阵显示器的图形坐标仍用一个字节来表示，不再特殊说明。

3、按照各命令功能排序

A）、**光标控制命令**

[001] 回车换行命令 ………………………………………………………………… ESC CR

格式与释义

ASCII 码	ESC CR n
十六进制码	1B 0d n
解　释	回车换行数，光标回到指定行的行首

[002] 光标移到行尾 ……………………………………………………………… ESC DLE

格式与释义

ASCII 码	ESC DLE
十六进制码	1B 10
解　释	光标移到行尾

[003] 光标移到行首 ……………………………………………………………… ESC DC1

格式与释义：

ASCII 码	ESC DC1
十六进制码	1B 11
解　释	光标移到行首

［004］光标移到首行 ………………………………………………………………… ESC　RS

格式与释义：

ASCII 码	ESC RS
十六进制码	1B 1E
解　释	光标移到首行

［005］光标移到尾行 ………………………………………………………………… ESC　US

格式与释义：

ASCII 码	ESC US
十六进制码	1B 1F
解　释	光标移到尾行

［006］光标下移一行 ………………………………………………………………… ESC　D

格式与释义：

ASCII 码	ESC D
十六进制码	1B 44
解　释	光标下移一行，横向不移动。

［007］光标左移一字符位 ……………………………………………………………… ESC　L

格式与释义：

ASCII 码	ESC L
十六进制码	1B 4C
解　释	光标向左移一字符位（8×16）

[008] 光标移动到指定位置 ………………………………………………………………… ESC G

格式与释义：

ASCII 码	ESC G x y
十六进制码	1B 47 x y
解 释	x y：西文字符单位（行列）。 光标移到（x，y）位置。 x<TextCol,Y<TextRow 。 当 x>=TextCol 时，x=TextCol-1。 Y>=TextRow 时，Y=TextRow-1 。

[009] 光标定位到指定像素位置 …………………………………………………………… ESC H

格式与释义：

ASCII 码	ESC H x y
十六进制码	1B 48 x y
ASCII 码	ESC H XL XH YL YH
十六进制码	1B 48 XL XH YL YH
解 释	将光标定位到（x，y）。 （x，y）以像素点为单位。

[010] 光标右移 ……………………………………………………………………………………… ESC R

格式与释义：

ASCII 码	ESC R n
十六进制码	1B 52 n
解 释	光标向右移 n 字符位（8×16）

[011] 光标上移一行 ………………………………………………………………………… ESC U

格式与释义：

ASCII 码	ESC U
十六进制码	1B 55
解 释	光标上移一行

[012] 光标显示控制 ………………………………………………………………………… ESC W

格式与释义：

ASCII 码	ESC WN
十六进制码	1B 57 n
解 释	光标显示控制 n=0，不显示光标 n=1，显示光标，光标不闪烁，光标点阵为 8×2

[013] 光标颜色 …………………………………………………………………………… ESC 8

格式与释义：

ASCII 码	ESC 8 m n
十六进制码	1B 38 m n
解 释	设定光标的显示颜色 0<=m<FF 光标的前景色 0<=n<FF 光标的背景色 默认设置为：光标前景色为白色；背景色为黑色。

B）、功能设置

[001] 调用预置画面 ………………………………………………………… ESC P

格式与释义：

ASCII码	ESC P n
十六进制码	1B 50 n
解 释	n：调用用户预置的第（n+1）页面，n的取值范围（0，127）. 本液晶显示器规定，对于用户ROM，每80H个单元为一页，每幅画面可能有一个或多个页面。 1B 50 00 表示调用第一幅画面 1B 50 FF 表示不调用任何画面，暂停等待新的命令，常作为一预置画面的结束符使用。 1B 50 XX 表示调用第（XX+1）页面，调用某一画面时应根据它所在的页面确定XX的值

[002] 预置画面写入 FLASH 中 ………………………………………………… ESC V

格式与释义：

ASCII 码	ESC V n m d
十六进制码	1B 56 n m d
解　释	拨码开关 SW1-2 处于 ON 状态时，将预制画面在线写入用户 FLASH 中，写入完成后，将 SW1-2 拨向 OFF 状态。 n:将要送入数据的 FLASH 的起始页面号，m:预置画面的页面数；d:画面数据，其长度为 m*128。 对于不同容量的 FLASH，n，m 的取值范围也不同。如无特别声明，电可擦写的 FLASH 的标准配置为 32K，则 n 和 m 的取值范围都是[0,254];d 表示将要送入用户 FLASH 中的数据，d<=32K。 用户亦可根据需要选择容量大的 FLASH。 n 的取值范围[0,255];m 的取值范围[0,255];d<=32K 现举两个例子，具体说明本命令的用法。 例 1：请先把拨动开关 SW1-1，SW1-2 拨向 ON 一侧 先发送 1B 56 00 01 再传送 128 个字节的画面数据，如果画面数据不够 128 个字节，则用 FF 补齐。如果传送正常，液晶显示器将清成蓝屏，并有一红色的线在游动。若用户发送的画面数据不足 80H 个字节，显示器将一直等待用户继续发送数据达 80H 个字节。传送结束后，再清一次屏，并提示“请把拨动开关 SW1-2 拨向 OFF 一侧”。 断电后，SW1-1 拨向 OFF 一侧，再上电，液晶显示器将显示用户传到 FLASH 中的第一幅画面。 例 2：发送 1B 56 04 02，表示下边将传送 2×128 个字节，送入 FLASH 的第五页、第六页。传送结束后，调用此幅画面时只能再发送 1B 50 04 （页面调用命令）

[003] 使用指定颜色清屏 ……………………………………………………………………ESC B

格式与释义：

ASCII 码	ESC B color
十六进制码	1B 42 color
解　释	color：颜色代码，使用指定的颜色清屏。color<=MaxColor。 若 color>MaxColor，则 color=MaxColor

[004] 设置前景颜色 ……………………………………………………………………ESC C

格式与释义：

ASCII 码	ESC C color
十六进制码	1B 43 color
解　释	color：颜色代码，使用指定的颜色设置前景色，color<=MaxColor。 若 color>MaxColor，则 color=MaxColor

[005] 置汉字显示方式 ……………………………………………………………………ESC #

格式与释义：

ASCII 码	ESC #
十六进制码	1B 23
解　释	置汉字显示方式 根据 GB2312 国标规定，一级字库包括 3755 个汉字，二级字库包括 6763 个汉字。LR 系列液晶显示器的各级汉字库内字模均按照国标码的顺序排列。汉字内码为两个字节编码，利用字节的最高位置“1”作标志，而西文的内部码为七位编码。现举例说明各种编码的换算关系。 例： 汉字　区位码　国标码　汉字内码 啊　1601　3021　B0A1 如用户要显示汉字“啊”，则输入 1B 23 B0 A1 即可。置入汉字显示方式后，在未改变成西文显示方式前，所有与命令无关的字节，都将以两个字节为单元，作为汉字进行显示。汉字内码与其它编码的换算关系为： 汉字内码高位字节 = 区位码高位字节(十六进制) + A0H 汉字内码低位字节 = 区位码低位字节(十六进制) + A0H

[006] 标准字库传送…………………………………………………………………… ESC SPACELF

格式与释义：

ASCII 码	ESC SPACE LF X
十六进制码	1B 20 0A X
解　释	传送标准点阵字库。X=字库长度（字节数）/2000H。 在出厂时已经将国标二级汉字字库（16×16 点阵）和 ASCII 码（8×16 点阵）传送到 FLASHRAM 中，标准字库预留 2M 空间。

［007］设置西文字符方式………………………………………………………………… ESC $

格式与释义：

ASCII 码	ESC $
十六进制码	1B 24
解　释	置西文字符方式。本液晶字库的字模仅收录了 ASCII 码的前 128 个字符。 置成西文字符方式后，在未改变成汉字显示方式前，所有与命令无关的字节，都将作为西文字符显示。

［008］自动判别显示数据的属性 ……………………………………………………… ESC %

格式与释义：

ASCII 码	ESC % n
十六进制码	1B 25 n
解　释	n=0 时，显示方式由“ESC $ 和 ESC #”来决定； n=1 时，自动判定非命令数据是 ASCII 码还是汉字内码。 当数据的最高位为“1”时，认为是汉字内码，并同下一字节的数据做为一个汉字显示；数据的最高位为零时， 作为 ASCII 码直接显示。

[009] **设**置字符放大倍数 ……………………………………………………………………ESC M

格式与释义：

ASCII 码	ESC M n
十六进制码	1B 4D n
解 释	n=51H 或 52H 或 53H 或 54H 或 55H。 设置字符和汉字的放大倍数，n=51H 不放大； n=52H 横向放大 1 倍；n=53H 纵向放大一倍； n=54H 横纵各放大一倍；n=55 时，自由发大，带两个参数，X,Y 来表示横或纵方向的放大倍数。 对于字符，它的最小点阵为 8×16，而对于汉字，它的最小点阵为 16×16，那么有如下的对应关系： 设 置　显示的西文点阵　显示的汉字点阵　效 果 1B 4D 51　8×16　16×16　正常显示 1B 4D 52　16×16　32×16　横向放大 1B 4D 53　8×32　16×32　纵向放大 1B 4D 54　16×32　32×32　双向放大 1B 4D 55 X Y　8X×16Y　16X×16Y　横向放大 X 倍 纵向放大 Y 倍

[010] 延时 ………………………………………………………………………… ESC S

格式与释义：

ASCII 码	ESC S n
十六进制码	1B 53 n
解 释	n：延时单位，延时时间=n×0.25 秒。 延时命令一般用于显示完一幅画面后停留一会儿，以便观察，延时中不影响通讯接受数据； 并且在收到数据后，终止延时，执行接收到的命令数据。 例：如用户要求延时 2 秒，则送 1B 53 04

[011] 置重叠或覆盖显示方式 ………………………………………………… ESC X

格式与释义：

ASCII 码	ESC X N
十六进制码	1B 58 n
解　释	显示汉字和字符时采用重叠或覆盖。 n=1 或非 1，非 1 时 n=0。开机后默认为重叠显示。 1b 58 00 ：表示重叠显示。此种状态下，汉字，西文字符的显示速度比较快。 1b 58 01 ：表示覆盖显示，既在显示汉字或字符之前，先用背景颜色清除一下该部位。此种状态下的显示速度较慢。适用于在画面的固定位置上显示动态信息。

C）、图形操作

在图形操作中，显示器的 X 坐标值可能大于 255。为编程方便，图形坐标 X 和 Y 均用两个字节来表示，低位字节在前，高位字节在后。

[001] 画线 ………………………………………………………………… ESC F

格式与释义：

ASCII 码	ESC F color x1 y1 x2 y2
十六进制码	1B 46 color x1 y1 x2 y2
ASCII 码	ESC F color X1L X1H Y1L Y1H X2L X2H Y2L Y2H
十六进制码	1B 46 color X1L X1H Y1L Y1H X2L X2H Y2L Y2H
解　释	color：颜色代码；（x1，y1）：所画线段的起点坐标；（x2，y2）：所画线段的终点坐标，使用指定的颜色画线。如果 x1＝x2，则所画线段为垂线；如果 y1=y2，则所画线段为水平线段；如果 x1＝x2，y1=y2，则所画线段为一点；如果 x1<>x2，y1<>y2，则所画线段为一斜线。 例：在坐标为（01H，01H），（30H，30H）的两点间画一条红色的线。 对于此命令则表达为： 1B 46 04 E0 00 01 00 30 00 30 00

[002] 画实心矩形 ………………………………………………………………………… ESC A

格式与释义：

ASCII 码	ESC A color x1 y1 x2 y2
十六进制码	1B 41 color x1 y1 x2 y2
ASCII 码	ESC A color X1L X1H Y1L Y1H X2L X2H Y2L Y2H
十六进制码	1B 41 color X1L X1H Y1L Y1H X2L X2H Y2L Y2H
解 释	color：颜色代码，x1 y1：左上角坐标，x2 y2：右下角坐标。以点（x1，y1）为左上角坐标，以点（x2，y2）为右下角坐标，使用指定的颜色画实心矩形。

[003] 画空心矩形 ………………………………………………………………………… ESC Z

格式与释义：

ASCII 码	ESC Z color x1 y1 x2 y2
十六进制码	1B 5a color x1 y1 x2 y2
ASCII 码	ESC Z color X1L X1H Y1L Y1H X2L X2H Y2L Y2H
十六进制码	1B 5A color X1L X1H Y1L Y1H X2L X2H Y2L Y2H
解 释	color：颜色代码，x1 y1：左上角坐标，x2 y2：右下角坐标。以点（x1，y1）为左上角坐标，以点（x2，y2）为右下角坐标，使用指定的颜色画空心矩形。

[004] 初始化曲线 …………………………………………………………………………… ESC N

ASCII 码	ESC 0~7 X Y COLOR
十六进制码	1B 30~37 x y color
ASCII 码	ESC n color XL XH YL YH COLOR
十六进制码	1B n color XL XH YL YH COLOR
解 释	0~7：表示取值范围应在 0～7（十六进制的 30～37）之间； x：曲线在 X 轴方向的起始坐标； y：曲线在 Y 轴方向的起始坐标，color：曲线颜色，初始化曲线，每条曲线只需要在第一次使用时进行一次初始化，以后即可使用曲线号对曲线操作。 [注]： 0～7 表示 0~7 号的八条曲线。

[005] 绘制曲线 ……………………………………………………………… ESC E

格式与释义：

ASCII 码	ESC E B0 B1 B2……，BM，BN
十六进制码	1B 45 b0 b1 b2,...,bm,bn
解 释	以 b0 b1 b2,...,bm 为一组方向数据绘制曲线,bn 为结束符，bn 大于等于 80H 则画曲线结束.在未对已存在的某条曲线执行初始化命令时，可随时使用本命令继续绘制任意一条已存在的曲线。具体的曲线数据格式及计算如下： D7=0 曲线数据，D7=1 暂停曲线绘制。 D6D5D4：曲线号；D6D5D4=000：表示 0 号曲线；D6D5D4=001 表示 1 号曲线；……D6D5D4=111 表示 7 号曲线。 D3D2：Y 方向增量 ty; D3D2=00:Y 方向增量是 ty=-1;D3D2=01：Y 方向增量是 ty=0;D3D2=10:Y 方向增量是 ty=1; D1D0：X 方向增量 tx; D1D0=00:X 方向增量是 tx=-1;D1D0=01：X 方向增量是 tx=0；D1D0=10：X 方向增量 tx=1; b0～bn-1 的 D7=0； bn 的 D7=1。 bi 的计算公式 bi=曲线号×16+（ty+1）×4+（tx+1）i=0,1,2,...,n-1。 ty=-1 y 方向减 1，tx=-1 x 方向减 1，ty=0 y 方向不变，tx=0 x 方向不变， ty=1 y 方向增 1，x=1 x 方向增 1。 例如:同时绘制两条曲线。1 号曲线起点坐标(0,0)，颜色为红色，曲线先沿 Y 方向增 1，XY 方向再同时增 1，再沿 Y 方向减 1。2 号曲线起点坐标(10，0)，颜色白色,先沿 X 方向增 1，再沿 Y 方向增 1。 首先初始化曲线，十六进制码如下： 1b 31 00 00 E0 1b 32 0A 00 FF 绘制曲线 1 的数据： b0=00011001=19,b1=00011010=1A,b2=00010001=11

	绘制曲线 2 的数据：b0=00100110=26,b1=00101001=29 绘制曲线的十六进制码如下： 1b　45　19　26　1a　11　29 　　绘　曲　曲　曲　曲　曲 　　制　线　线　线　线　线 　　曲　1　2　1　1　2 　　线　的　的　的　的　的 　　命　数　数　数　数　数 　　令　据　据　据　据　据

[006] 画圆 ………………………………………………………………………… ESC　Y

格式与释义：

ASCII 码	ESC Y color x y R
十六进制码	1B 59 color x y R
ASCII 码	ESC Y color XL XH YL YH RL RH
十六进制码	1B 59 color XL XH YL YH RL RH
解　释	color：颜色代码；　x、y：圆心坐标；R：半径。以 x、y 为圆心，以 R 为半径，使用指定的颜色画圆。

[007] 使用指定颜色填充闭合的图形……………………………………………… ESC　*

格式与释义：

ASCII 码	ESC * x,y,color1,color2
十六进制码	1B 2A x,y,color1,color2
ASCII 码	ESC * XL XH YL YH color1 color2
十六进制码	1B 2A XL XH YL YH color1 color2
解　释	x,y:在充填区内的任意一点的坐标(称为种子点)；color1：充填的颜色代码，color2：边界颜色代码。 如种子点在闭合图形外，则以闭合图形以外的所有显示区域为一充填对象。

[008] BMP 直接显示 ………………………………………………………………………… ESC

格式与释义：

ASCII 码	ESC XL XH YL YH Wide High
十六进制码	1B 18 XL XH YL YH Wide High
解　释	经通讯口接收并直接显示 BMP 文件，显示器收到本指令后，其后收到的 WIDE×HIGH 个字节将作为 BMP 数据进行显示 XL XH YL YH 为起始点的坐标 Wide 图像宽度，单位为像素点。如：639 为 27FH High 图像的高度，单位为像素。如：479 为 1DFH 显示图像的宽度和高度一定要与实际一致。

[009] 向用户 BMP 空间存入满屏 BMP 文件 ……………………………………… ESC SPACE

格式与释义：

ASCII 码	ESC Space 00~07
十六进制码	1B 20 00~07
解　释	经通讯口接收 BMP 文件并写入指定块中,参数 0~7 是块标号，本液晶显示器给客户开辟八块，每块 64K 字节的 FLAH 空间。可写入八幅满屏图像。

[010] 从用户 BMP 空间调用满屏 BMP 文件 ………………………………………… ESC ↓

格式与释义：

ASCII 码	ESC No.
十六进制码	1B 19 No.
解　释	将保存在 FlashRam 中 BMP 文件（满屏）显示出来。 No. 参数为 BMP 图形文件的首地址。如调用第一幅，则 No.=00H×10000H

[011] 向用户 BMP 指定空间存入指定大小的 BMP…………………………………… ESC （

格式与释义：

ASCII 码	ESC （ Block Page Num
十六进制码	1B 28 Block Page Num
解　释	接收 BMP 文件并写到指定块的页面中，指定大小的 BMP 文件与满屏 BMP 文件所使用的存储空间是一致的，因此 指定大小的 BMP 文件与满屏 BMP 文件不可共用块空间。 Block：起始的块地址，取值范围[0，7]，每个块大小为 64K Page：起始的页地址，每页有 256 个字节，取值范围[0，255] Num：页数

[012] 在指定位置显示指定大小的 BMP ……………………………………… ESC ）

格式与释义：

ASCII 码	ESC）BLOCK PAGE XL XH YL YH WIDEL WIDEH HIGHL HIGHH
十六进制码	1B 29 Block Page XL XH YL YH WideL WideH HighL HighH
解　释	在(x,y)处调用显示第 Block 块中由 page 页起始的 BMP 文件 XL XH YL YH 为起始点的坐标，坐标以像素点为单位。 Wide 图像宽度，单位为像素点。如：639 为 27FH High 图像的高度，单位为像素。如：479 为 1DFH 显示图像的宽度和高度一定要与实际一致。

[015] 覆盖显示的背景设置 ………………………………………………………1B 49 N

格式与释义：

十六进制码	1B 49 N
解　释	1B 49 N,其中 N 为覆盖显示时的背景颜色；适用于覆盖显示方式；该指令与设置前景颜色的指令 1B 43 类似.

4.2 命令的位置

为便于查找各项命令，将命令码按照命令的十六进制值排列顺序整理如下：

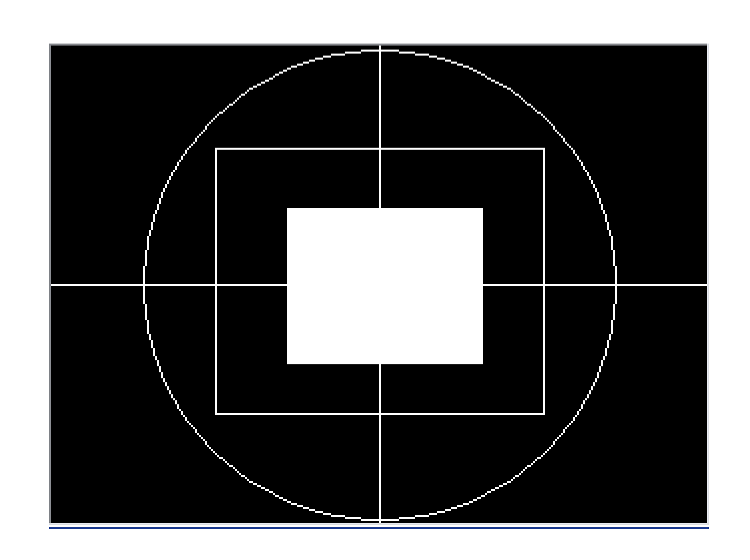
ASC11 码	十六进制	说明
CR n	0d n	回车换行
DLE	10	光标移到行尾
DC1	11	光标移到行首
RS	1E	光标移到首行
US	1F	光标移到尾行
D	44	光标下移一行
L	4C	光标左移一字符位
G x y	47	光标移动到指定位置
H x y	48	光标定位到指定像素位置
R n	52 n	光标右移
U	55	光标上移一行
WN	57 n	光标显示控制
8 m n	38 m n	光标颜色
P n	50 n	调用预置画面
V n m d	56 n m d	预置画面写入 FLASH 中
B color	42 color	使用指定颜色清屏
C color	43 color	设置前景颜色
#	23	置汉字显示方式
Space LF	20 0A	标准字库传送
$	24	设置西文字符方式
% n	25 n	自动判别显示数据的属性
M n	4D n	设置放大倍数
S n	53 n	延时
X N	58 n	置重叠或覆盖显示方式
F color x1 y1 x2 y2	46 color x1 y1 x2 y2	画线
A color x1 y1 x2 y2	41 color x1 y1 x2 y2	画实心矩形

Z color x1 y1 x2 y2	5a color x1 y1 x2 y2	画空心矩形
0~7 X Y COLOR	30~37 x y color	初始化曲线
E B0 B1 B2……， BM， BN	45 b0 b1 b2,...,bm,bn	绘制曲线
Y color x y R	59 color x y R	画圆
* x,y,color1,color2	2A x,y,color1,color2	使用指定颜色填充闭合的图形
XL XH YL YH Wide High	18 XL XH YL YH Wide High	BMP 直接显示
Space 00~07	20 00~07	向用户 BMP 空间存入满屏 BMP 文件
No.	19 No.	从用户 BMP 空间调用满屏 BMP 文件
Block Page Num	28 Block Page Num	向用户 BMP 指定空间存入指定大小的 BM
BLOCK PAGE XL XH YL YH WIDEL WIDEH HIGHL HIGHH	29 Block Page XL XH YL YH WideL WideH HighL HighH	在指定位置显示指定大小的 BMP
N	49 N	覆盖显示的背景设置

第五章 应用举例

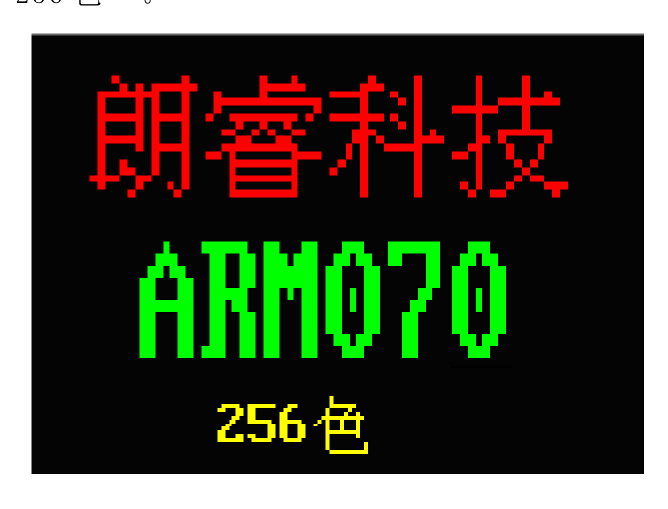
为方便与加快您对该型号显示器的使用，下面举一些程序实例供您参考：

例 1： 在 LR-080ARM8060 显示器上显示简单的面、点等图形



```
1B 42 00                        '清黑屏
1B 46 07 00 118 320 118          '画一条白色横线
1B 46 07 160 00 160 235          '画一条白色竖线
1B 5A 07 160 118 115            '画一白色空心圆形
1B 59 07 80 50 240 180          '画白色的矩形框
1B 41 07 105 0 215 160          '画白色实心矩形
1B 50 FF                         '结束
```

例 2: 在 LR-080ARM8060 显示器上显示红色大字"朗睿科技",绿色高字"ARM070",再显示字符"256 色"。



1B 42 00　　'清黑屏

1B 0D 03　　'下移三行

1B 52 06　　'右移6个字符

1B 23　　'汉字方式

1B 4D 54　　'字体32×32

1B 43 04　　'红色前景

C0CA EEA3 BFC6 BCBC　　'朗睿科技

1B 0D 03　　'下移三行

1B 52 04　　'右移4个字符

1B 4D 52　　'字体32×16

1B 43 02　　'绿色前景

1B 0D 03　　'下移三行

1B 52 06　　'右移6个字符

41 52 4d　　'A R M

30 37 30　　'0 7 0

1B 43 F8　　'黄色前景

1B 0D 03　　'下移三行

1B 52 06　　'右移6个字符

32 35 37 C9AB　　'2 5 6色

1B 50 FF　　'结束

附录一、51 汇编程序样例

```
;Language 51ASM Author:UREIKA
;主频：11.059MHZ
;SMOD=0 ；BAUD=9600； P1.2 接 DTR
        ORG     0000H
        SJMP    MAIN                ；程序从 30H 开始
        ORG     0030H
MAIN:
        MOV     SP,#4FH             ；设置栈指针
        MOV     PCON,#00H           ；设 SMOD=0
        MOV     TMOD,#21H           ；自动装入时间常数的 8 位定时器
        MOV     SCON,#01010000B     ;8bit UART
        MOV     TH1,#0FDH           ；波特率设为 9600
        MOV     TL1,#0FDH
        MOV     TCON,#40H           ；计数器启动
        CLR     TI                  ；清发送中断标志
        CLR     RI                  ；清接受中断标志
        MOV     P1,#0FFH
;WAIT LCD WORKING
        LCALL   DELAY               ；延时
        LCALL   DELAY
        LCALL   DELAY
        LCALL   DELAY
        LCALL   DELAY
AGAIN:  NOP
        MOV     A,#1BH
        ACALL   SEND
        MOV     A,#42H
        ACALL   SEND
        MOV     A,#00H              ；发送清黑屏指令 1B 42 00
```

```
        ACALL   SEND
        MOV     A,#1BH
        ACALL   SEND
        MOV     A,#42H
        ACALL   SEND
        MOV     A,#01H                      ；发送清兰屏指令 1B 42 00
        ACALL   SEND
        AJMP    AGAIN                       ；循环
        SJMP    $
SEND:   CALL    DELY                        ；发送子程序
        JNB     P1.2,SEND1   ;test DTR      ；测试 DTR 信号
        SJMP    SEND                        ；为高等待
SEND1:  MOV     SBUF,A                      ；为低将数据放入移位寄存器
        JNB     TI,$                        ；发送标志为 0 等待
        CLR     TI                          ；清发送标志
SEND3:  RET
DELY:   MOV     R1,#30H                     ；延时子程序
DELY1:  DJNZ    R1,DELY1
        RET
DELAY:  MOV     R1,#0FFH
DELAY1: MOV     R2,#0FFH
DELAY2: DJNZ    R2,DELAY2
        DJNZ    R1,DELAY1
        RET
        END                                 ；结束
```

附录二、51汇编（并口）程序举例

```
        ；SETB EQU      P3.2                ；选通信号
        ；BUSY EQU      P3.3                ；忙信号
        ORG             0000H
        LJMP            MAIN                ；程序从100H开始
        ORG             100H
MAIN：
        MOV             A，#00H             ；P1口设为输出
        MOV             P1，A
        CLR             P3.2                ；P3.2设为输出
        NOP                                 ；空操作
        NOP
        NOP
        SETB            P3.3                ；P3.3设为输入
LOOP：  MOV             R2，#09H            ；设置表格
        MOV DPT         R，#COMMTAB
LOOP1： CLR             A                   ；发送表格
        MOVC            A，@A+DPTR
        LCALL           SEND
        INC             DPTR
        DJNZ            R2，LOOP1
        LCALL           DELAYL
        SJMP            LOOP
SEND：                                      ；发送子程序
        NOP
SEND1： JB              P3.3，SEND          ；检测忙信号，忙则等待
        MOV             P1，A               ；不忙，将数据放到P1口
        CLR             P3.2                ；选通信号发出
        NOP
        NOP
```

```
            NOP
            NOP
            SETB        P3.2
            LCALL       DELAY                    ；延时
            RET
COMMTAB：
            DB          1BH，42H，01H            ；清蓝屏
            DB          1BH，42H，02H            ；清绿屏
            DB          1BH，42H，04H            ；清红屏
DELAY：     MOV         R3，#20H                 ；延时子程序
DELAY1：    NOP
            DJNZ        R3，DELAY1
            RET

DELAYL：    MOV         R3，#0FFH
DELAYLA：   NOP
            NOP
            NOP
            NOP
            DJNZ        R3，DELAYLA
            RET
            END                                  ；结束
```

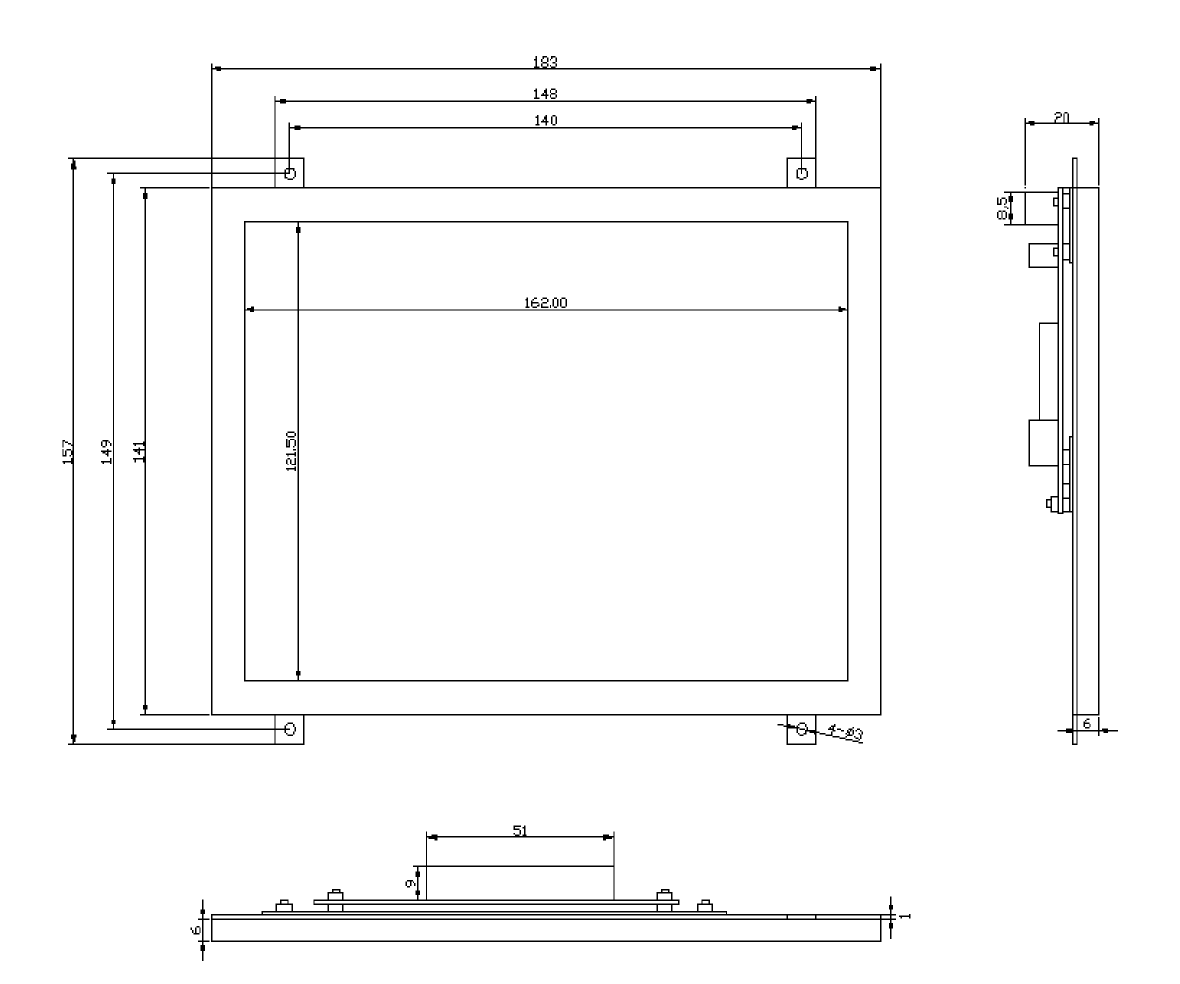
附录三、ASCII对照表

十六进制	字符	十六进制	字符	十六进制	字符	十六进制	字符
00	NUL	20	sp	40	@	60	’
01	SOH	21	!	41	A	61	a
02	STX	22	″	42	B	62	b
03	ETX	23	#	43	C	63	c
04	EOT	24	$	44	D	64	d
05	ENQ	25	%	45	E	65	e
06	ACK	26	&	46	F	66	f
07	BEL	27	`	47	G	67	g
08	BS	28	(	48	H	68	h
09	HT	29	)	49	I	69	i
0a	NL	2a	*	4a	J	6a	j
0b	VT	2b	+	4b	K	6b	k
0c	FF	2c	,	4c	L	6c	l
0d	ER	2d	-	4d	M	6d	m
0e	SO	2e	.	4e	N	6e	n
0f	SI	2f	/	4f	O	6f	o
10	DLE	30	0	50	P	70	p
11	DC1	31	1	51	Q	71	q
12	DC2	32	2	52	R	72	r
13	DC3	33	3	53	S	73	s

14	DC4	34	4	54	T	74	t
15	NAK	35	5	55	U	75	u
16	SYN	36	6	56	V	76	v
17	ETB	37	7	57	W	77	w
18	CAN	38	8	58	X	78	x
19	EM	39	9	59	Y	79	y
1a	SUB	3a	:	5a	Z	7a	z
1b	ESC	3b	;	5b	[	7b	{
1c	FS	3c	<	5c	\	7c	|
1d	GS	3d	=	5d	]	7d	}
1e	RE	3e	>	5e	^	7e	~
1f	US	3f	?	5f	_	7f	del

第六章 机械结构

LR-080ARM8060液晶显示器铁板安装尺寸图

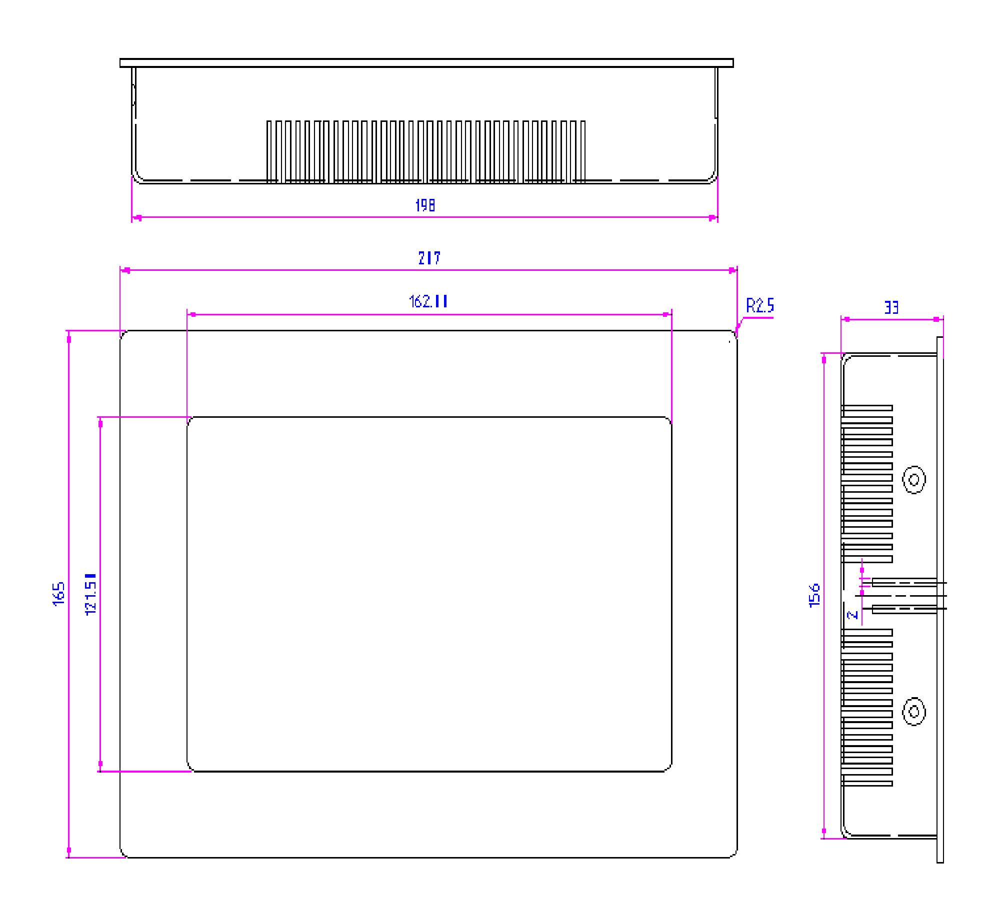


注：

本图纸仅作选型参考使用，不排除与实物有细小的差别。

请以显示器实物为准。

LR-080ARM8060液晶显示器铁壳安装尺寸图



注：

本图纸仅作选型参考使用，不排除与实物有细小的差别。

请以显示器实物为准。

第七章 其 它

一、 售后支持说明

我们将尽最大努力保证所有售出的产品符合质量检测要求。

液晶模块属于元器件类产品。如果在使用过程中液晶显示器出现了故障，我们将为您提供下列服务：

1、显示器自购买之日起计算保修时间，保修期限为一年。

2、由于显示器本身质量问题所导致液晶模块工作不正常的，我公司将提供免费的维修服务，必要时可以更换显示器。

3、由于用户使用不当（例如：静电，焊接、连线不当，过流、过压使用）等原因导致该显示器受损的，我公司将尽力维修；但将酌情收取相应的维修成本或更换元器件的费用。

4、因为液晶屏的物理损伤所造成液晶显示器不能正常工作的，该模块一般只能作报废处理。

5、在我公司购买的液晶显示器出现故障需要返修的时，请尽量详细描述该显示器的故障现象，以便我公司技术人员判断故障原因，更好的为您提供维修服务。

二、 运输损坏处理

1、为确保您收到的货物准确无损，请在送货人在场的情况下打开包装检验货物。

2、如果您收到的货物因运输不当而受损，您有权向运输公司要求索赔。或原封不动地保留货物、货物包装材料及附件，并及时与我公司联系。

三、 显示器的存储

若因某种原因需长期（如几年）存储时，我们推荐以下的方式：

1、入聚乙烯口袋（最好有防静电涂层）并将口密封

2、放置暗处，避免强光

3、决不能在表面压放任何物品

4、严格避免在超过极限温度、湿度条件的环境中存放

四、 注意事项

使用前请认真阅读下列注意事项，避免不必要的损坏！

1、在电源关闭的状态下拔插线缆。

2、确保电气部分稳定和安全，每次开、关机的间隔时间不得小于6秒钟。

3、液晶屏为玻璃易碎制品；任何跌落、敲打和强烈振动都可能导致玻璃破裂；禁止用力按压液晶屏的显示区域；安装时不能用力挤压液晶屏幕和边框；应注意液晶屏的整体平整度，避免外力导致液晶屏 “弯曲”、“扭曲”。

4、由于液晶屏的可视特性会因视角的不同而有所改变，所以在装配时，应该充分考虑使用者的合适视角，调整出液晶屏最佳的视角位置。

5、在使用或储存中，应小心液晶屏的表面偏光片，避免被坚硬物体划伤。（严禁将坚硬物品置于液晶屏之上）

6、显示器驱动电路中，逆变器部分带有高压，操作时请避免接触，避免造成不必要的损伤。

7、液晶屏在低于规定的温度、温度范围下工作、存储，可能造成液晶结晶，而导致不可恢复的损坏；如果在高于规定的温度、温度范围下工作、存储，液晶可能变成各向同性的液体从而无法恢复液晶态。请在本显示器允许温度范围内保存和使用（详见性能指标栏中提供的参数）

8、产品为宽电压直流输入，适用直流12V开关电源。（如果使用低于12V电压输入，可能会降低显示亮度）

9、本产品为精密仪器，禁止自行打开、拆卸或改装。否则可能会损坏液晶屏，而造成无法正常使用。

10、使用和保存中应保持液晶屏表面的清洁，如若水滴长时间滞留在液晶屏上，可能会导致液晶屏表面变色或出现污斑；故当屏幕表面有污迹时，需使用纯棉或软质布擦拭；严禁使用汽油、酒精或其他化学药剂擦拭液晶屏幕。

11、在使用完毕或发生故障时请及时关闭本机电源。

12、为防止火灾或电击危险，请勿将本机放置在淋雨或潮湿的地方。

13、避免将液晶模块长时间置于阳光直射下或者紫外线下。

14、如屏幕破损，液晶遗漏在手上或衣服上时请用肥皂和清水洗净即可。

15、液晶模块采用了 CMOS-LSIs，所以处理液晶模块时，一定要有良好的防静电保护和有效的接地措施。

16、为不断提升性能，本显示器和说明书会做不断的升级和改版，恕不另行通知。

五、 控制电路的注意事项

1、拔接口接插件时，要保持与液晶屏的接插件在同一水平和平行方向。

2、如果本产品长时间在有氧化或还原气体的空气中放置，或者在有试剂、溶剂、粘合剂、树脂等会产生这类气体的工作环境中使用，可能导致液晶模块被腐蚀、变色；请合理选择使用环境。

3、不要将附着保护膜的模块置于高温环境下，否则保护膜可能会粘在模块表面揭不下来，而影响外观。

4、操作中（包括从包装箱中拿出来的时候）禁止用力拉动背光灯导线，以免损坏导线。

5、建议操作者接触液晶模块时尽量穿戴防静电服，并配戴接地腕带。

6、液晶模块的外引线不允许接错，否则可能造成过流，过压等并对模块器件产生损坏。

7、模块使用接入电源及断开电源时，必须在正电源（5±0.25V）稳定接入以后，才能输入信号电平。如在电源稳定前或断开后输入信号电平，有可能损坏模块的IC电路。

8、用力按压显示部位，会产生异常显示，应断开电源稍待片刻重新上电后即恢复正常。

感谢使用朗睿科技公司研制生产的工业彩色液晶（ARM型）显示器

您对本说明书或产品有任何疑问,请及时与我公司取得联系;我们将竭城为您服务！

我们提供的技术服务方式有：

电子邮箱：8008836901@163. com　　电话支持：800-883-6901

在线服务　QQ：739881753　　MSN：longrichlcd@hotmail. com

朗睿科技公司

服务热线：800-883-6901

24小时服务热线：135 2357 3570

郑州研发中心

电话：0371-6192 5167、6391 5958

传真：0371-6391 9368 – 8011

上海销售部

上海市闸北区广中西路777弄上海市多媒体谷8号楼411室

电话：021-5665 7216

传真：021-5665 8262

为了提高产品的整机性能和可靠性，可能会对产品的硬件和软件做一些小的调整，恕不另行通知，如果产品的实际情况与说明书有某些不一致，以实物为准。

对于说明书内容有不同理解的，以本公司技术部门解释为准。